Commodoriani

NUMERO
03
SETTEMBRE-OTTOBRE
2022

News — BlueOS - Steel Saviour Reloaded - KOru nel C= Wolrd
Recensioni — E.H.I.S. [C64]
Recensioni — Another World [Amiga]
Interviste — Intervista a Stefano Bertani: la storia di Newel

PUBBLICITA'

Commodore Computer Center: dialoghi con il computer.

Informazioni, prove, dimostrazioni e corsi completi presso il Commodore Computer Center della tua città. Nelle pagine interne di questa rivista trovi tutti gli indirizzi.

da Commodore Gazette N.1 - Febbraio 1986
www.retredicola.com

EDITORIALE

Benvenuti al terzo numero di Commodoriani che, lo avrete già notato, si apre con la bellissima copertina realizzata da Luca Resto ed ispirata del nuovo titolo della Commodore Industries: Steel Saviour Reloaded.
Ma come oramai sapete bene, cari lettori, se da un lato il nostro sguardo è rivolto al futuro, come testimoniano anche le nostre news a pagina tre, dall'altro non ci dimentichiamo di buttare un occhio anche al passato, tanto che in questo numero troverete due articoli dedicati a Emlyn Huges International Soccer e Another World, titoli che sono legati in maniera indissolubile ai nostri ricordi di giocatori Commodore (sia 8 che 16 bit) a cavallo degli anni ottanta e novanta.
Completa il numero con una chicca: l'intervista a Stefano Bertani dedicata al negozio Newel di Milano, un marchio noto non solo nel capoluogo lombardo, ma anche in tutto il resto dello stivale grazie alle pubblicità comparse nelle riviste di settore e al servizio di vendita per corrispondenza che Newel gestì per anni (quando ancora Internet non esisteva o era agli albori).
Una testimonianza ricca di spunti interessanti, tanto che la veloce chiacchierata prevista inizialmente si è trasformata in una intervista lunga ben sei pagine e della quale non ho ritenuto opportuno tagliare nulla, così da offrirvi un resoconto completo di un mondo che oggi, nel bene e nel male, non esiste più.
Buona lettura!

Massimiliano Conte

INDICE

PAG. 3 ... NEWS

PAG. 4 ... E.H.I.S

PAG. 8 ... ANOTHER WORLD

PAG.16 ... INTERVISTA A... STEFANO BERTANI

PAG.20 ... CURIOSITA'

LEMON

SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3. Oggettivamente sarebbe inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani

SCORE 8.0

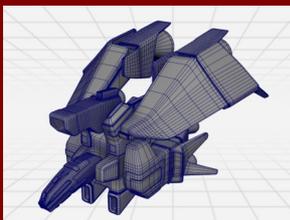
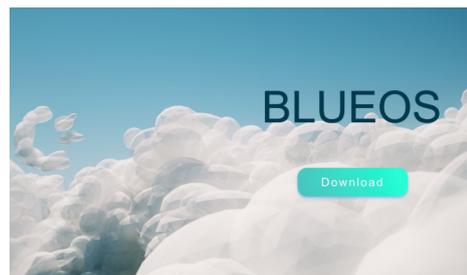
In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10. Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che altrimenti risulterebbe troppo freddo ed impersonale.

NOTE

Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

I'M SERIOUS ABOUT GAMING
TEAM SYNAPSY
COMMODORE
BACK TO GAME

BlueOS ha il suo sito

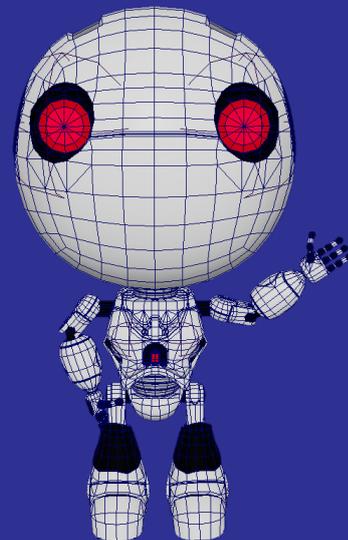
Fervono i lavori sul nuovo sistema operativo Linux oriented di Commodore, che presto sarà reso disponibile per il download sul sito www.blueos.it, già online in versione wip.

Steel Saviour Reloaded

La Commodore Industries comunica il rilascio su Steam del nuovo gioco Steel Saviour Reloaded: la riedizione per piattaforme PC e Linux del celebre shooter Steel Saviour edito negli anni 2000, a sua volta seguito del cult Amiga game T-Zero.
Il gioco che riprende la filosofia arcade che furoreggiava sui classici computer Commodore, è il nuovo step nella libreria di giochi dell'azienda e il secondo titolo espressamente concepito per Linux, piattaforma su cui Commodore punta molto.

Il ritorno di un grande classico, a cui è dedicata la copertina di questo numero e che potete trovare su Steam al seguente link:
store.steampowered.com/app/2096800/Steel_Saviour_Reloaded/

K0ru nel Commodore World

La mascotte di Commodore prende vita e sarà l'accompagnatore degli utenti online all'interno di un mondo 3D dedicato al web 3.0, attualmente in corso di progettazione nel laboratori Commodore.

SCHEDA
Pubblicato da
Audiogenic Software Ltd.
Sviluppato da
Audiogenic Software Ltd.
Anno di pubblicazione
1988
Piattaforma
C64

Emlyn Hughes International Soccer (per gli amici E.H.I.S o EHIS) è un gioco di calcio pubblicato nel 1988 per C64 che, senza ombra di dubbio, aspira ad essere il miglior gioco di calcio per il famoso computer 8 bit Commodore.

Il gioco riprendeva l'impostazione grafica e il gameplay di International Soccer, storico titolo di calcio pubblicato da Commodore stessa nel 1983 e molto famoso nei primi anni di vita del C64 al punto che per tanti anni si ritenne a tutti gli effetti un suo seguito ufficiale quando, in realtà, EHIS non ha alcun vero legame con lo storico titolo Commodore.
Era però chiaro che chi lo aveva realizzato fosse un grande estimatore di I.S. ed avesse inteso espandere e migliorare ogni aspetto di quel gioco: i calciatori erano finalmente undici per squadra (in I.S. si giocava sette conto sette), si potevano fare scivolate, erano stati implementati i falli e si poteva impartire potenza e direzione sia ai tiri che ai passaggi.
A rendere poi ancora più speciale E.H.I.S c'era la grande possibilità di personalizzare ogni aspetto del gioco: nomi dei calciatori e delle squadre, durata della partita, difficoltà di gioco, colore delle divise, del manto erboso, della palla e delle righe del campo (!!!).
Io stesso spesso mi divertivo a rendere

Palla al centro... e che la singolar tenzone calcistica abbia inizio!

Aspettando che il Datassette o il 1541 facessero il loro lavoro

l'erba completamente bianca, le righe e la palla arancioni per "simulare" una partita sulla neve. Ovviamente queste modifiche erano solamente estetiche e non cambiavano di una virgola il gioco vero e proprio, ma l'immaginazione di allora poteva comunque fare miracoli.

E oltre a questo in E.H.I.S., forse per la prima volta nella storia, i calciatori venivano distinti da valori personali, definiti con dei pallini (da uno a tre) nelle categorie velocità -difesa-attacco.
Ok... Questo sistema non permetteva certo una accuratezza degna di Football Manager nel differenziare gli atleti... ma per l'epoca era una novità quasi rivoluzionaria.
Esisteva inoltre un parametro che indicava la stanchezza del calciatore, motivo per il quale, durante la partita, veniva data la possibilità di effettuare delle sostituzioni con le forze fresche presenti in panchina.
Sarebbe poi un grande torto non citare l'opzione per poter giocare con un amico nella stessa squadra sfidando il computer, possibilità quasi mai presente nei titoli di quegli anni.
Insomma, se non lo avete già capito da questo lungo elenco di caratteristiche uniche, lo dirò una volta per tutte con estrema chiarezza: non esisteva nulla di simile a EHIS nel panorama dei giochi di calcio dell'epoca .

Dopo tutta questa lunga premessa sulle opzioni di gioco ora potreste, giustamente, voler sapere come si comportava il gioco una volta scesi sul manto erboso virtuale… ed in effetti avreste ragione.
La partita, al di là di tutti gli aspetti di contorno, era davvero il top per l'epoca e

Giusto per mostrare un po' di opzioni del gioco… che non erano affatto poche. E già che ci siamo, alzi la mano chi nella sezione "colours" ha modificato almeno una volta i colori di campo, linee e pallone per simulare una partita sulla neve. =)

Soddisfazione a mille quando la palla si insaccava in rete!

L'unica nazionale che tutti abbiamo nel cuore!

offriva una giocabilità altissima che, nonostante un unico pulsante di fuoco, si dimostrava capace di creare molteplici situazioni di gioco.
Oggi potremmo dire che in alcuni aspetti EHIS era quasi un titolo "simulativo" che richiedeva però uno certo impegno per essere padroneggiato al meglio. Inutile dire che superato lo scoglio iniziale, il divertimento era garantito, ma forse fu proprio questo aspetto a far storcere il naso ad alcuni giocatori che, per gusti personali, preferivano magari la maggior immediatezze di Microprose Soccer (il grande rivale calcistico di EHIS su C64).
Altro piccolo difetto del programma era dato dalla prospettiva imposta al campo che, di fatto, rendeva impossibile condurre il gioco e segnare allo stesso modo da entrambe le fasce di gioco.
Certi gol li potevi fare solo arrivando dal lato inferiore dello schermo e dovevi fartene una ragione

Al netto comunque di queste piccole sbavature i tornei con gli amici su EHIS si sprecavano così come si sprecavano interi pomeriggi a salvare su cassetta o disco le squadre editate, in modo da trasformare le formazioni "tarocche" nelle principali formazioni di serie A o nazionali di quei tempi.
Ho ancora oggi perfettamente in testa un mega torneo organizzato a casa di un compagno di classe delle scuole medie in occasione della finale di ritorno della Coppa Italia tra Milan e Juve il 25 aprile del 1990 (per la cronaca vinta dai bianconeri con gol di Galia): un ricordo indelebile e davvero bello legato a questo titolo e ad un periodo ben più spensierato della mia vita, cosa che credo mi accomuni a molti di voi.

Azioni concitate nella tre quarti di campo erano all'ordine del giorno in questo bellissimo gioco.

Una immagine dedicata anche alla versione Amiga, un lavoro di conversione da "bene, ma non benissimo".
La magia della versione C64, infatti, non si è ripetuta.
Da lemonamiga.com

Loading screen della versione di EHIS pubblicata da Idea nel 1992 e intitolata Retee!
Vi risparmio immagini del gioco vero e proprio perché sono totalmente identiche a quelle del gioco originale, cartelloni pubblicitari inclusi!

Da ready64.org

Ancora la versione Idea del gioco, giusto per farmi scendere una lacrimuccia leggendo le formazioni di Sampdoria e Torino dell'epoca.

Da ready64.org

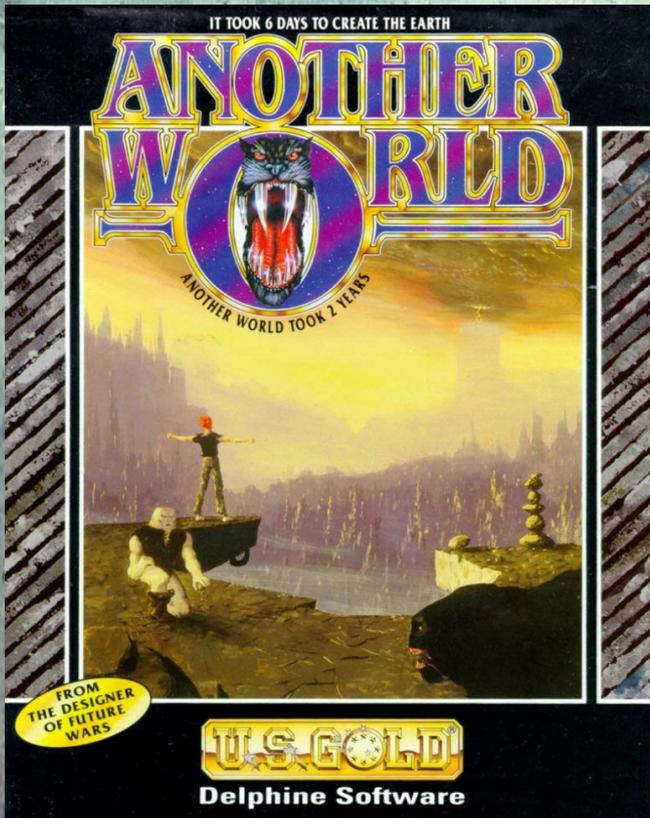
Le pieghe della storia - e Wikipedia - ci dicono che a creare questo piccolo gioiello furono i seguenti geni: Graham Blighe (programmazione), Andrew Calver (grafica), Peter Calver (produzione), Michael McLean (sviluppo sezione strategica) e Barry Leitch (musica).
Solo quest'ultimo, però, riuscirà a partecipare ad altri titoli oggi ricordati con piacere sul nostro amato C64, realizzando la parte sonora di giochi come Ferrari Formula One, Silk Worm o Space Crusade.

EHIS vide la luce anche su Amstrad, Spectrum, Amiga e Atari ST tra il 1989 e il 1990. Per quanto riguarda le altre versioni 8 bit (curate dallo stesso Graham Blighe), risultarono più che buone, ma non eccellenti., come testimoniato dalle recensioni dell'epoca.
Anche per le versioni a 16 bit furono utilizzate belle parole in sede di giudizio, ma va ricordato che su quelle piattaforme la concorrenza era molto più agguerrita (vedi Kick Off) e questo non permise a EHIS di lasciare il segno.

Curiosità: alcuni di voi potrebbero conoscere il gioco con il nome di "Retee!".
Per una volta non è colpa delle solite cassette delle edicole e dei loro titoli tarocchi, ma è il risultato di un'operazione messa in piedi nel 1992 dall'Italianissima "Idea" che lo ripubblicò nel nostro paese con questo titolo, acquistandone i diritti da Audiogenic, traducendolo in italiano ed inserendo le otto squadre maggiori della serie A (con nomi reali) al posto delle classiche nazionali posticce, ma non toccandolo in alcun modo a livello di gameplay. ■

Massimiliano Conte

156 VOTI

Il gradimento degli utenti di Lemon64 per EHIS è alto, ma non così tanto come mi sarei aspettato da un titolo di calcio ritenuto (da molti) il migliore del genere pubblicato su C64. Forse paga un po' la curva di apprendimento più alta della media dei titoli calcistici di allora che potrebbe aver influenzato il voto di qualche decimo.
Personalmente almeno il 9 questo piccolo gioiello credo lo meriti, anche al netto dei suoi piccoli difetti.
Per anni infatti è stato IL titolo di calcio di riferimento per tanti appassionati di questo sport, preferito addirittura alla maggior parte dei titoli 16 bit (inclusa la sua stessa conversione) e, da alcuni, anche a quei mostri sacri che non avevano la palla incollata ai piedi dei calciatori e che non credo serva nemmeno citare in questo box.

SCHEDA
Pubblicato da
U.S. GOLD
Sviluppato da
Delphine Software
Anno di pubblicazione
1991
Piattaforma
AMIGA

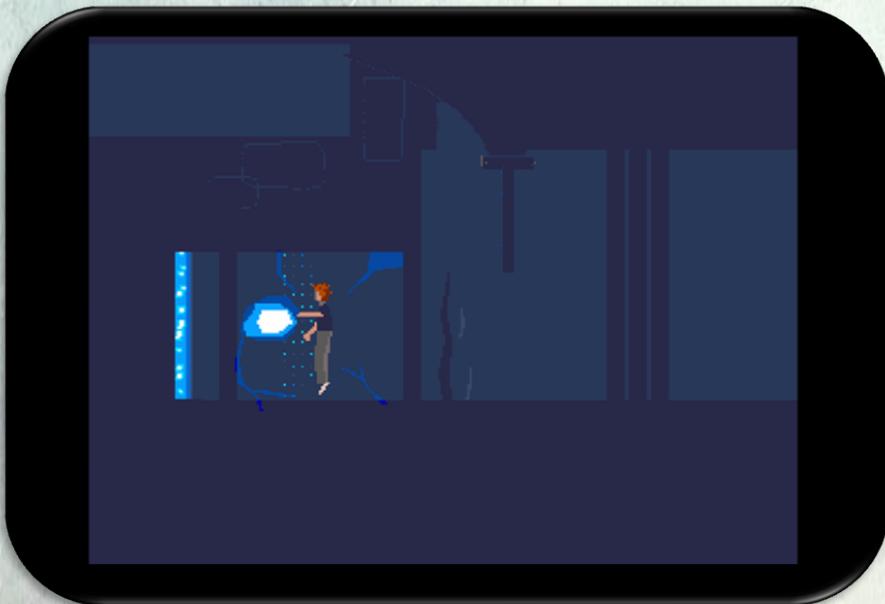
Nella vita videoludica di ciascuno di noi ci sono giochi che hanno segnato in maniera inequivocabile la nostra crescita videoludica, vivendo "in diretta" l'evoluzione di questo meraviglioso media.
Infatti tutti noi commodoriani con qualche primavera in più sulle spalle abbiamo iniziato con giochini semplici, magari al bar sotto casa, programmi nati per spillarci tante belle monetine e nei quali la storia era un semplice pretesto necessario (nemmeno poi molto) per farci giocare.
Non esisteva altro.
Ad un certo punto, però, abbiamo scoperto che i videogiochi potevano essere di più.
Potevano coinvolgerci e rapirci con una trama ed una narrazione degna di un film.
Ecco, per me Another World è stato esattamente questo: un'esperienza (perché il termine "gioco" qui è riduttivo) che mi fece capire che i videogiochi stavano crescendo insieme a me e, soprattutto, stavano diventando qualcosa "di più".
Ok, la storia di Another World, a ben vedere, era un pochino banale in quanto riguardava il "solito scienziato" che, in seguito al "solito incidente" di laboratorio, veniva trasportato nel "solito mondo alieno" pieno zeppo di pericoli ai quali sfuggire.
Quello che non risultò essere assolutamente banale, però, fu il modo in cui questa storia ci venne raccontata e questo, va detto, anche grazie alle capacità di Amiga!
Che non fossimo di fronte ad un titolo "classico" già si capiva dalla presentazione:

Manca poco al patatrac che porterà il nostro eroe in un altro mondo!

Molte delle animazioni di intermezzo vennero realizzate con il "rotoscope", una tecnica che prevedeva di utilizzare vere riprese da cui venivano estratti i frame di animazione che sarebbero poi stati rielaborati al computer.

Chi lo ha giocato si ricorderà dei dannati vermi velenosi da prendere a calci.

la grafica combinava sfondi disegnati con personaggi poligonali in una maniera assolutamente magistrale, offrendo animazioni che i normali sprite non erano in grado di generare.
Questa miscela poi si trasferiva anche al gioco vero e proprio, conferendo ad Another World un look inedito e intrigante.
Ma l'elemento che rese ancora più speciale l'avventura fu la presenza di un alieno "amico" in fuga con noi. Il rapporto che si andava a creare, nato per caso in una gabbia, cresceva fino a diventare una vera e propria "amicizia" e questo nonostante, nel gioco, non ci fosse il minimo dialogo tra i due: lui parlava nella sua incomprensibile lingua, voi nemmeno ci provavate a sbiascicare un monosillabo e finivate a spiegarvi a gesti. Ma il mix funzionava, richiamando alla memoria molte pellicole cinematografiche nelle quali "la strana coppia" di turno collabora per uno scopo condiviso.
Da appassionato di cinema mi parve, per la prima volta nella mia carriera di videogiocatore, di essere davvero in un film, con la differenza fondamentale che lo stavo vivendo in prima persona, con una immedesimazione che solo questo tipo di intrattenimento - il tanto bistrattato videogioco - stava incominciando ad esplorare con risultati impensabili per gli altri media.
Se dovessimo poi soffermarci sul gameplay, non potremmo che elogiare la varietà di situazioni, la qualità di certi enigmi ambientali, la capacità del gioco di essere impegnativo senza essere frustrante.
Forse l'unico suo difetto era la lunghezza... In quanto Another World si finiva abbastanza in fretta se ci si dedicava

Proteggiamo il buon Buddy mentre cerca di bypassare l'apertura della triplice porta che ci blocca.

Così si ricarica la pistola... e si cotonano i nostri bei capelli rossi.

anima e corpo (e per uno studente sfaccendato pieno di ore libere nel pomeriggio era molto facile farlo!) ma bisogna ammettere che, per quelle poche ore nelle quali teneva impegnato il giocatore, era davvero in grado di portarlo in "un'altro mondo".

Lo so, avrei potuto parlare molto di più del gioco in sé. Ma qui, per una volta, parliamo di emozioni. E permettetemi di dire che è grazie a giochi come Another World che questo tipo di intrattenimento ha incominciato ad elevarsi e ad avere una dignità che ancora oggi molti "ignoranti" faticano a concedergli.

Another World ha un'altra particolarità che in qualche modo ne aumenta il "mito": è stato uno degli ultimi progetti realizzati da una sola persona (UNA!!!).

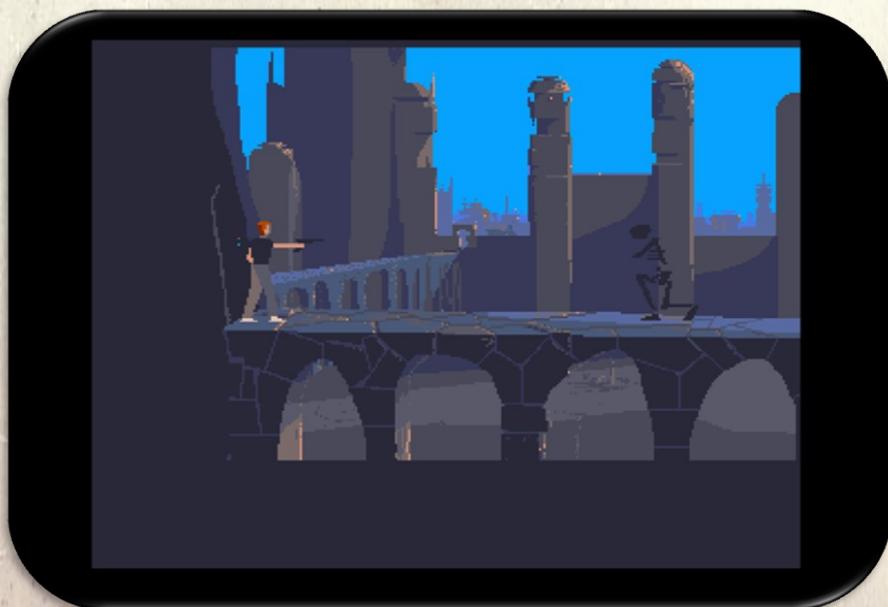
Eh sì... In un periodo in cui eravamo già abituati a team di sviluppo di almeno cinque o sei elementi, il francese Eric Chahi decise che voleva fare un gioco tutto suo... da solo e senza le pressioni di un publisher. E quando lui diceva "tutto" intendeva proprio TUTTO, l'illustrazione della scatola compresa!

L'unica cosa su cui non mise direttamente mano fu la musica, realizzata da Jean-Francois Freitas.

Un piccolo dettaglio che è assolutamente necessario sottolineare: nei lavori subito precedenti a questo Eric era stato impiegato più come grafico che come programmatore e quindi dovette impegnarsi non poco nello sviluppo del motore di gioco. A suo dire però non fu così difficile, grazie a vari tool per Amiga che semplificarono di molto l'operazione.

Sarà... ma secondo me lui rimane un piccolo grande genio.

Alla fine tra sviluppo del codice, creazione

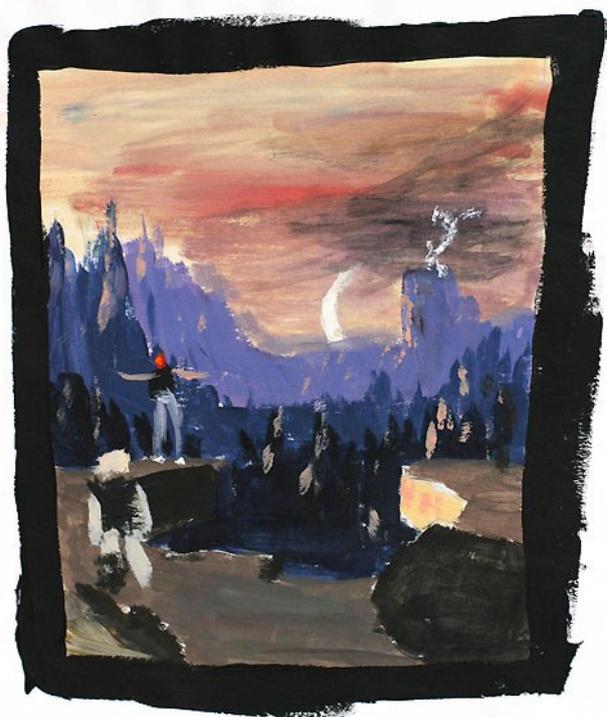
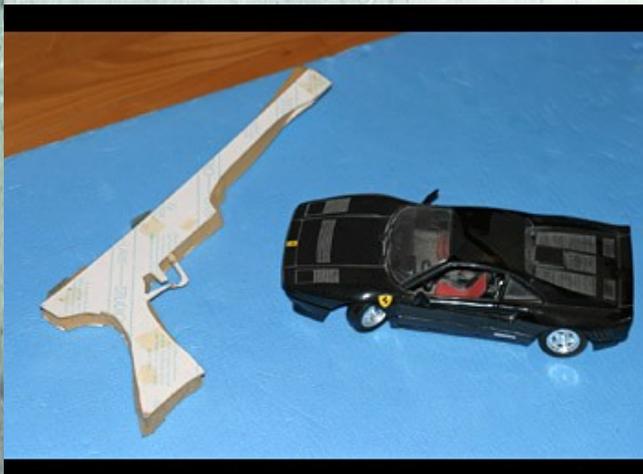
Come si può dimenticare l'effetto polverizzatore del laser che, per qualche breve istante, lascia in bella mostra lo scheletro carbonizzato della vittima, prima che si sbricioli in mille pezzi?

Questa roccia è al centro di un enigma che all'epoca fece impazzire molti giocatori, gli stessi che oggi magari si sono dimenticati quanto ci abbiano dovuto ragionare sopra!

Premere a caso i comandi di un carro armato alieno in una arena era il sogno di ogni adolescente dell'epoca!

della storia, design dei livelli e programmazione, Another World richiese in tutto due anni per essere terminato.
Inizialmente Eric avrebbe voluto creare un prodotto di fantascienza che miscelasse i giochi "Karateka" e "Impossibile Mission" ma in pratica iniziò il gioco senza avere una chiara idea di cosa avrebbe fatto.
Giusto a titolo di esempio, l'elemento dell'alieno che accompagnava il protagonista e diventava suo amico fu aggiunto strada facendo e non era inizialmente previsto.
Solo ad un terzo dello sviluppo, essendo passati oramai 17 mesi piuttosto caotici e dispersivi, Eric decise di affidarsi a degli storyboard per pianificare un pochino di più il lavoro e renderlo più veloce.

Quando il gioco arrivò sugli scaffali è inutile dire che le recensioni furono ottime: Another World venne indicato subito come uno dei giochi più belli dell'anno (ma il tempo avrebbe cambiato questo giudizio sostituendo le parole "dell'anno" con "di sempre") e così anche il pubblico lo accolse con entusiasmo, decretandone un successo e una notorietà al punto da sopravvivere nella memoria di tantissimi gamers ancora oggi, a più di trent'anni di distanza.

E ora passaimo alle curiosità su Another World, dicendovi che ce ne sarebbero decine da potervi riportare... quindi spero mi perdonerete, ma dovrò selezionarne solo alcune nella speranza che non siano proprio tutte già di vostra conoscenza:
- L'alieno che ci accompagna, benché non abbia realmente un nome, viene comunemente chiamato "Buddy".
- In America il titolo fu cambiato in "Out of This World" per evitare confusione (!!!) con una soap opera che si chiamava "Another World". Peccato che quando il gioco uscì

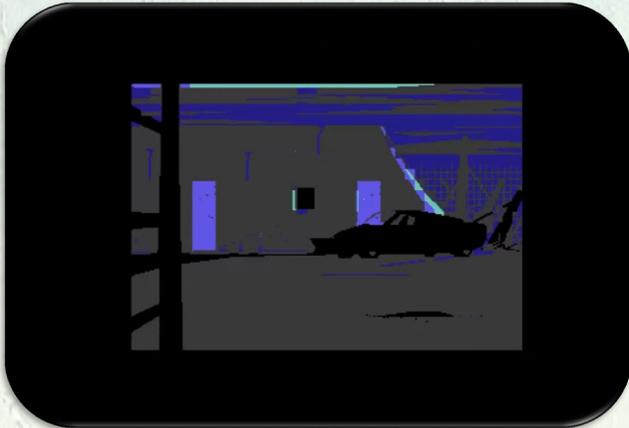
Uno dei tantissimi schizzi preparatori della copertina realizzato da Eric Chahi. Molti di questi sono disponibili nel sito www.anotherworld.fr... una fonte di curiosità sul gioco che non potete assolutamente perdervi, soprattutto perché disponibile anche nella nostra lingua!

**I modellini utilizzati da Eric per il rotoscoping di due intermezzi animati di Another World.
Se lo avete giocato immagino abbiate già capito perfettamente quali siano!**

[dal sito ufficiale www.anotherworld.fr]

con il titolo modificato, nelle televisioni USA fosse comunque presente da quattro anni una sit-com intitolata proprio "Out of This World" con protagonista una ragazzine mezza aliena, cosa che, di fatto, rese ancor più assurdo il cambio di nome.

- Quando Eric era in trattativa per vendere il gioco, l'etichetta Virgin Interactive si dimostrò molto interessata al progetto, ma consigliò a Chahi di trasformarlo in una avventura punta e clicca. L'autore pensò seriamente di farlo, ma alla fine decise che il lavoro per adattarlo a quel genere di gioco sarebbe stato troppo. Inoltre alcuni suoi amici avevano giocato al "prototipo action" e lo avevano apprezzato molto, perché mai Eric avrebbe dovuto deluderli?
Che dire... grazie amici di Eric!
- In una versione alternativa del finale, immaginata solo negli storyboard, Lester, il protagonista, concludeva la sua avventura diventando il nuovo capo degli alieni.
- Le versioni Amiga e Atari ST furono le prime ad essere pubblicate e, per questo, non ricevettero un'adeguata sessione di test. Il risultato fu che vennero pubblicate con un certo numero di bug (non tali però da compromettere l'esperienza di gioco)
- In alcuni schemi vengono utilizzati dei teletrasporti verticali. Furono aggiunti per evitare di dover realizzare l'animazione di Lester che si arrampica lungo delle scale a pioli: per Chahi infatti sarebbe stato molto difficile creare un'animazione efficace per quell'azione e risolse così il problema alla radice.
- La versione DOS, uscita successivamente, e tutte le nuove edizioni pubblicate da lì in poi, avevano una parte di avventura in più, assente sui 16 bit Commodore e Atari. Fu aggiunta da Chahi per venire incontro ad una delle poche critiche fatte al gioco: la sua brevità.
- Altre versioni pubblicate, oltre a quelle già citate, furono: 3DO, Apple IIGS, Atari Jaguar, Mac OS, Megadrive, Sega CD e SNES. Da segnalare che la conversione 3DO sfoggiò nuovi sfondi ridisegnati e nuovi temi musicali.
Quest'ultima versione però non fu realizzata da Chahi che non apprezzò il lavoro svolto, specie a livello grafico, perché ritenne che i nuovi fondali non si integrassero bene con i personaggi poligonali.
- Sul disco dedicato al Sega CD, oltre al

Ecco il bozzetto in cui Lester siede sul trono del regno alieno come nuovo imperatore, uno dei finali che venne poi abbandonato in favore di quello che tutti conosciamo.

[dal sito ufficiale www.anotherworld.fr]

Nel 2019 il gruppo Hokuto Force ha prodotto e reso disponibile l'introduzione di Another World convertita sul glorioso C64... un lavoro davvero fatto con grande cura e qualità!

Un anno dopo rispetto ad Hokuto Force, a settembre 2020, il programmatore Eric Majikeyric ha presentato il suo prototipo del gioco per C64 che, questa volta, includeva anche parti di gameplay.
Peccato che da luglio 2021 non vi sia stato alcun aggiornamento a riguardo, cosa che mi fa temere che il progetto sia stato del tutto abbandonato.

gioco originale con musiche rieditate, venne aggiunto anche il suo seguito: "Heart of the Alien: Out of This World". Questo secondo capitolo non vide in alcun modo la partecipazione di Eric Chahi e fu realizzato totalmente da Interplay che lo pubblicò in esclusiva per Megadrive/Genesis. L'unico spunto (o consiglio) che fornì l'autore originale fu di concentrarsi sulle vicende dell'alieno che accompagnava Lester nella prima avventura e "vivere" quindi la storia dal suo punto di vista. Purtroppo chi si occupò del gioco non sfruttò appieno questa indicazione e il titolo risultò molto inferiore rispetto al suo predecessore. Oggi - giustamente - questo seguito viene considerato un capitolo "apocrifo" che quasi nessuno ricorda.

- Interpellato più volte sulla possibilità di un "vero" seguito, Eric Chahi ha sempre ribadito che non ci sarà mai in quanto ritiene che sia giusto lasciare la libertà a ciascuno di interpretare il finale del gioco senza ulteriori aggiunte.

- Tra i game designer più famosi che hanno dichiarato di avere un debito creativo con Another World citiamo: Fumito Ueda che lo ha indicato come fonte di ispirazione per il suo "Ico"; Hideo Kojima, creatore della serie Metal Gear, che lo ha incluso tra i cinque giochi che più lo hanno influenzato e Goichi Suda [Suda51] che lo ha definito il suo gioco preferito.

Per chiudere vi informo che, qualora non abbiate possibilità di giocarlo su real hardware o in emulazione, sia su STEAM che su GOG.COM è possibile trovare Another World nella sua versione aggiornata Chahi in persona, che include grafica in alta definizione e vari bonus. ■

494 VOTI

Another World è il perfetto esempio di pietra miliare dei videogiochi e il voto che arriva a sfiorare il 9 lo dimostra senza ombra di dubbio.
Se da un punto di vista narrativo e di spettacolarità del prodotto è impossibile muovere critiche al gioco, riprenderlo in mano oggi forse ci farà scoprire una leggera rigidità nel controllo del protagonista che all'epoca eravamo (forse) più disposti a tollerare. Sarà forse per questo o forse per la sua durata non eccezionale (ancor di più su Amiga, come detto nell'articolo) che il gioco non raggiunge un punteggio ancora più alto, ma ciò nonostante è innegabile come questo titolo abbia fatto sognare una intera generazione di Commodoriani felici possessori di un Amiga,

INTERVISTA A...

STEFANO BERTANI: LA STORIA DI NEWEL

Ciao Stefano, vuoi raccontarci la storia di questo negozio e la tua esperienza in Newel?

Newel nasce alla fine degli anni Settanta, specializzandosi in componentistica e kit di elettronica. Si perfeziona nella ricerca di nuovi prodotti e tecnologie provenienti anche dall'estero, promuovendosi attraverso le riviste di settore. La sede e' a Milano, prima in via Dupré e poi nella vicina via Mac Mahon, al civico 75 nel mitico negozio che ricordiamo tutti ancora oggi con un po' di nostalgia. Come detto, fiore all'occhiello dell'azienda, il suo Dna, e' sempre stato la continua ricerca di nuovi prodotti da portare in Italia in campo tecnologico e quindi informatico, risultando poi in effetti pioniera in moltissime occasioni. Con l'avvento dei primi computer come i Sinclair e soprattutto le varie linee Commodore, Newel si sposta progressivamente verso nuovi mercati fino all'avvento delle console negli anni Novanta. Proprio in quegli anni vive la sua massima espansione con la nascita della "Newel Distribuzione" che opera, anche all'estero, dai magazzini di Cormano (MI). Vengono realizzati diversi prodotti a marchio, soprattutto accessori per computer e console, importati dalla Cina. Successivamente l'azienda si sposta verso il settore dell'home video importando, per esempio, i primi lettori Mp3 e i primi lettori DVD che, in qualche modo, richiamavano le esperienze di qualche anno prima con i lettori Laser Disc della Pioneer. Ricordo in particolare un lettore Mp3 a forma di audio cassetta che si poteva ascoltare in automobile, semplicemente inserendolo nell'autoradio. A cavallo con gli anni Duemila arriva pero' l'inevitabile tracollo.

Stefano Bertani oggi

Io arrivai in Newel alla fine del 1991 anche se come cliente frequentavo gia' il negozio in quanto felice possessore di un Commodore 64 e poi dell'Amiga 500. Ricordo ancora il primo acquisto effettuato senza il supporto economico dei miei genitori: un drive esterno compatibile per Amiga 500, acquistato a gennaio del 1989, del quale conservo ancora la garanzia e lo scontrino. Mi ero presentato al bancone del negozio, sembra ieri, per chiedere informazioni e vedevo quei "ragazzi" come delle vere e proprie star, senza immagi-

Vista esterna del negozio di via Mac Mahon 74 nei primi anni 90, meta di pellegrinaggio per tanti appassionati milanesi.

nare che dopo qualche anno sarei finito a lavorare con loro e addirittura arrivare ad acquisire delle quote della societa'.

Immagino che negli anni Novanta la pubblicita' sulle riviste di settore fosse molto importante. Quanto incideva una buona o cattiva recensione di testate come ZZAP!, TGM, K o C+VG sui risultati di vendita di un gioco?

Parlando di recensioni, certamente queste incidevano enormemente sulle vendite, ma non solo. Acquistavamo i prodotti ancor prima dell'uscita sui giornali e i primi recensori eravamo proprio noi addetti ai lavori che, appassionatissimi, giocavamo e quindi testavamo tutti i titoli per poterli poi consigliare ai nostri clienti. Il lungo intervallo all'ora di pranzo era il momento migliore. C'è da dire che agli acquisti abbiamo sempre avuto persone, i nostri titolari, molto capaci e preparate. Per rispondere pero' alla domanda, certamente tra i clienti si potevano trovare tanti appassionati di un genere o di uno specifico titolo - magari giocato in sala giochi - che compravano a prescindere, le recensioni come detto erano estremamente importanti nell'orientare il pubblico ma anche il nostro parere al momento della vendita condizionava non poco le scelte. Non saprei pero' dare delle percentuali di incidenza.
Parlando con l'amico ed ex collega Flavio Carmignani, lo storico e bravissimo tecnico della Newel, ci sono tornati in mente due aneddoti che potrebbero farci comprendere meglio come funzionavano le cose. Durante uno SMAU, credo del 1992, Newel presento' al pubblico la tecnologia Laser Disc con il mitico Dragon's Lair. Prodotto dalla Software Corner, per il funzionamento Flavio aveva realizzato il cavo di collegamento per Amiga e PC. Un visitatore appena vide il prodotto lascio' la fiera per andare di corsa in negozio ad acquistare il kit completo e, se non ricordiamo male, anche per recensirlo. In negozio ne avevamo pero' solo uno esposto in vetrina mentre gli altri, appena arrivati, erano in esposizione in fiera. Ovviamente insistette per averlo. Le aziende come la Newel, che compravano direttamente dall'Inghilterra, dalla Germania, negli Usa o in Giappone, riuscivano a portare i prodotti sugli scaffali in largo anticipo risultando di grande stimolo e attrattiva per il pubblico. Nei momenti di meno affluenza di pubblico, poteva addirittura capitare di vederci giocare con i clienti: una buona occasione per mostrare loro i nuovi arrivi e dimostrare che eravamo piu' forti.
Il secondo aneddoto molto carino riguarda invece una signora che acquistava regolarmente i giochi del Game Boy per il suo bambino. Il bimbo li sceglieva in virtu' del colore e della grafica impressa sulla confezione e non c'era possibilità di far-

Flavio Carmignani presenta Dragon's Lair su Laser disc allo Smau 1992.

gli cambiare idea. Li ricordiamo ancora con grande affetto.

Così, a bruciapelo, ci puoi dire a quale console/computer sei piu' legato personalmente e quale, invece, ha funzionato meglio, da un punto di vista economico, per Newel?

So benissimo di essere banale ma ogni epoca ha avuto il suo prodotto di successo. Negli anni del Vic20 e del Commodore 64 se ne vendevano moltissimi come la linea Amiga negli anni dei 16bit. Come dimenticare poi la prima Playstation, che se non fosse stato per le politiche di vendita della casa madre e l'allargamento del prodotto alla GDO, ne avremmo potute vendere molte di piu' di quante ne vendemmo effettivamente.
Difficile però fare una classifica. Se devo pero' sceglierne una, forse la linea Amiga ci permise in effetti di commercializzare, in aggiunta al computer, anche tutta una serie di periferiche non proprio economiche come i monitor, che compravamo e rivendevamo a bancali, vari device esterni, le espansioni e le stampanti. Non possiamo pero' negare come il software abbia inciso notevolmente sui fatturati. A parte alcune console come il Neo Geo, dal costo molto elevato e con un numero di cartucce limitatissimo ma che si vendeva in quanto fedele riproduzione dei giochi "da bar", le vendite degli hardware erano certamente condizionate dal volume di software disponibile e quindi dalla possibilità di copiarli e scambiarli, come del resto avveniva in quegli anni anche per le cassette musicali. Nel passaggio dai computer "gioco" alle console, cambiarono anche i clienti che iniziarono a dare maggiore valore ai titoli disponibili per ogni piattaforma prima di procedere all'acquisto. Mi viene in mente la sfida tra Nintendo e Sega con i propri personaggi proprietari "Mario" e "Sonic". I fatturati furono a quel punto nettamente condizionati dal numero di cartucce vendute: pensate che le importavamo anche dal Giappone e dagli Usa per rispondere al numero impressionate di richieste.
Personalmente sono molto legato all'Amiga, se non altro in quanto fui l'ultimo "recensore" dei software che arrivavano periodicamente in negozio e che provavo sulle varie macchine (A500, A500+, A600, A1200 e i relativi Kickstart) per stilare una breve descrizione per il nostro cataloghino software, predisporre la relativa tabella delle compatibilità e poterli così consigliare ai clienti. Ne ho provati e giocati a centinaia, come prima di me avevano fatto i miei colleghi di allora. In negozio utilizzavamo inoltre l'Amiga 500 con un A590 da 20Mb per lavorare e questo mi permise per la prima volta di utilizzare un database. A casa invece su Amiga iniziai ad usare i primi programmi professionali di grafica e musica. Un ricordo vorrei pero' dedicarlo al Commodore 64: mi ha permesso in effetti di imparare a programmare, di scoprire e quindi uti-

lizzare per la prima volta un floppy disk con il mitico 1541 e mi ha accompagnato in tante serate con giochi memorabili per quegli anni come International Soccer e Revs+, per il quale avevo realizzato un piccolo volantino artigianale.

Ti vegono in mente un paio di aneddoti simpatici accaduti nella gestione del negozio che ci puoi raccontare?

Di aneddoti, in effetti, ne avrei tantissimi e quando ci incontriamo tra colleghi tornano alla mente momenti divertentissimi. Pensando per esempio alla Commodore, i monitor 1084 come i successivi modelli, venivano accatastati nel magazzino situato sotto il negozio uno sopra l'altro tanto da creare dei veri e propri muri invalicabili. I prodotti acquistati erano tantissimi e la merce arrivava praticamente tutti i giorni. Per dare un'idea dei volumi, il primo incarico di ogni nuovo collaboratore era piegare gli scatoloni vuoti e portarli nel locale immondizia. Era pertanto facile pensare, parlo dei nuovi arrivati, che si ordinasse troppo visti i tanti scatoloni piegati giornalmente. I prodotti pero' terminavano rapidamente e ai colleghi "anziani" non restava che sorridere e beffeggiarci per la nostra poca "fiducia": era il "benvenuto" in Newel.
Come aneddoto potrei poi citare il caso del cliente che arrivo' in negozio sostenendo che il floppy disk da 3,5" del computer appena acquistato era difettoso. Portato in laboratorio, Flavio scoprì che in effetti all'interno c'era, tutto stritolato, il solo disco magnetico senza la necessaria custodia in plastica rigida. Portato il responso all'attenzione del cliente, questo rispose candidamente che sulle indicazioni risultava scritto: "Aprire la confezione e inserire il disco nell'apposito lettore...". Come dargli torto, in effetti i floppy disk erano di forma "quadrata".

Un giovane Stefano Bertani nell'ufficio spedizioni... correva l'anno 1992.

Un aneddoto, quello del computer, che rimanda ad un argomento molto interessante che e' quello dell'assistenza tecnica.

Per rispondere a questa domanda bisognerebbe partire ricordando come la maggioranza del pubblico di allora non fosse particolarmente informatizzato, molti produttori e distributori si stavano aprendo a questo nuovo settore e le tecnologie che venivano proposte erano in molti casi veramente nuove: le prime penne ottiche, i primi Genlock, i primi digitalizzatori video e i primi caschetti virtuali e, qualche anno dopo, le prime console giapponesi in formato video Ntsc da adattare ai televisori Pal. Capitava spesso di discutere con i clienti che inconsapevolmente danneggiavano i prodotti oppure non li sapevano utilizzare, e chiedevano assistenza in garanzia. Come nel caso del papà che ci riportò un computer PC non funzionante, inconsapevole che il figlio lo aveva danneggiato spostando lo switch dell'alimentatore da 220V a 110V.
Ai tempi della Commodore, ad un certo momento, ci trovammo con un numero importante di computer e periferiche in attesa di essere spedite alla casa madre per l'assistenza, che pero' non ritirava in quanto gia' sovraccarica di riparazioni. Newel in quel caso ottenne addirittura l'autorizzazione per ripararle in garanzia, apponendo le etichette si-

Pubblicita' sulla rivista MC microcomputer 077 del 9-1988

gillo originali al pari di un centro assistenza autorizzato Commodore.

Non era facile in effetti...

Ricevevamo ogni tanto delle critiche su alcuni prodotti ma onestamente cercavamo sempre di dare il massimo. Le difficolta' pero' erano tante, arrivavano come detto molti prodotti innovativi e molti produttori si dovevano ancora strutturare rispetto agli standard odierni. Non dico che ogni innovazione abbia un prezzo da pagare, ma allora eravamo agli arbori proprio su tutto.

Newel e' ricordata da tanti videogiocatori grazie alla vendita per corrispondenza pubblicizzata sulle riviste di settore. In un'epoca dove internet non esisteva o era agli albori, quanto vi impegnava questa parte della vostra attivita'?

Newel ha sempre investito molto nelle riviste di settore, che fossero di elettronica, di computer o di videogame. Una modalità di proporsi che in effetti non ha mai abbandonato durante tutta la sua attivita'. In quegli anni era importantissimo in quanto rappresentavano l'unico strumento per il pubblico per informarsi e per le aziende di proporsi a distanza. Venivano pubblicati i listini e i moduli d'ordine per permettere agli appassionati, da qualsiasi parte dell'Italia, di poter acquistare per corrispondenza e quindi accedere a prodotti che non sarebbero altrimenti mai arrivati nelle loro citta'.
Tornando alla tua domanda, ci impegnava tantissimo ma garantiva moltissimi risultati. Per farti capire il volume generato dalle vendite per corrispondenza, nel 1993 lavoravano fisse in negozio cinque persone mentre nell'ufficio spedizioni ben tre. Questo "dipartimento" era situato in un secondo negozio adiacente alla Newel, al quale era possibile accedere anche attraverso i corridoi delle cantine condominiali. Il caricamento degli ordini avveniva utilizzando un Amiga500+ con HD esterno, il tutto gestito con Superbase che permetteva di stampare le etichette sovra pacco, mantenere aggiornato lo storico delle vendite e gestire gli eventuali resi. Solo successivamente Flavio sviluppo' il programma che permetteva anche di gestire le riparazioni attraverso un collegamento in rete tra il negozio e il laboratorio tecnico. Ogni giorno ricevevamo ordini telefonici e i coupon che i clienti trovavano sulle riviste, compilavano e ci inviavano per lettera. Al telefono si dava assistenza e si consigliavano gli acquisti. Una volta completati i pacchi, questi venivano consegnati in posta per la spedizione, con punte di oltre cento in un giorno. Non vi dico i volti del personale delle Poste quando ci vedevano arrivare.

Parliamo del declino dei negozi di hardware e software come Newel:

quali problemi lo hanno generato e, con il senno di poi, ci sarebbe stato modo di gestire meglio queste situazioni per mantenere in vita l'attivita'?

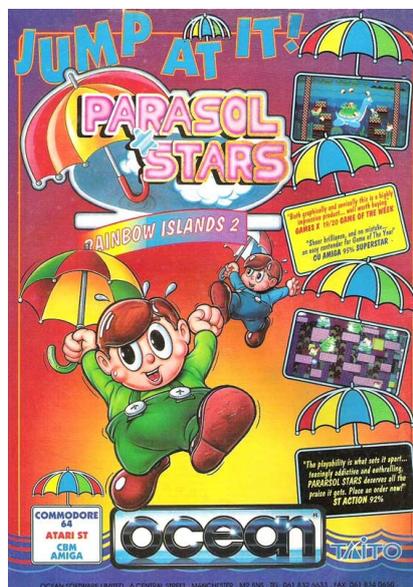
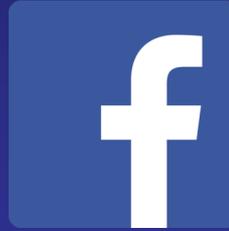
Domanda molto interessante anche se per certi versi parte della risposta e' sotto gli occhi di tutti. Come avvenuto in tanti altri settori - cito tra tutti quello della fotografia, del noleggio delle videocassette o della musica - l'evoluzione tecnologica e l'apertura dei mercati a player molto grandi e strutturati sono stati due aspetti determinanti che hanno impedito alle piccole imprese di sopravvivere. Tornando a Newel, certamente il primo duro colpo arrivò quando la vendita al pubblico delle console venne allargata alla Grande Distribuzione Organizzata che, evidentemente, le proponeva a prezzi scontati per attirare la clientela verso altri prodotti più redditizi. Ricordo che in alcuni casi si trovavano le Playstation ad un prezzo al pubblico inferiore al nostro prezzo di acquisto come rivenditori. Non credo fosse una politica commerciale finalizzata ad eliminare i piccoli rivenditori, ma certamente la mancanza di controllo su quelle promozioni non ha giovato a noi negozianti che vivevamo solo di videogame. Come rivenditori eravamo spesso anche obbligati ad acquistare le macchine in bundle con una serie di giochi non proprio vendibili e quindi destinati ad alimentare magazzini sempre piu' pesanti e costosi. Oggi i software vengono distribuiti online sulle varie piattaforme direttamente dal produttore, scavalcando un canale che in pratica non esiste piu'. Newel cerco' di spostarsi drasticamente verso il mondo dei computer PC compatibili e potenziando i servizi di assistenza tecnica ma, anche in questo caso i grandi produttori si organizzarono rapidamente offrendo anche l'assistenza diretta al consumatore finale. Lo spazio per aziende come la Newel si era ridotto oramai all'osso.

Home page del sito neweltec.com

Un'ultima domanda: Newel potrebbe tornare?

Quando abbiamo deciso di lanciare il progetto "Neweltec.com", con l'obiettivo di raccontare la storia della nostra Newel e quel periodo romantico del settore attraverso gli occhi di chi lavorava all'interno dell'azienda, non lo abbiamo certamente fatto pensando di creare una nuova impresa o aprire un nuovo negozio o showroom. Lo spazio operativo e i margini non sono assolutamente paragonabili a quelli degli anni Novanta e le opportunita', pensando ad alcuni prodotti e servizi, sono oramai terminate. Chissa', pero'... mai dire mai. Progetti ce ne sarebbero e le idee, quando c'e' passione, non mancano mai. Se poi arrivassero i nuovi computer Commodore... ■

CURIOSITA'

Parasol Stars nei piani di Ocean sarebbe dovuto essere l'ultimo gioco prodotto per il C64: un addio in grande stile dettato da un mercato oramai dominato dai 16 bit.
Per questo delicato lavoro venne incaricato un bravo programmatore esterno all'azienda di nome Colin Porch, il quale aveva convinto il publisher grazie ad una demo del gioco realizzata appositamente nel giro di pochi giorni.
E cosí, mentre le pubblicita' sulle riviste di settore sbandieravano l'arrivo dell'atteso terzo capitolo della saga di Bubble Bobble anche sul glorioso C64, il buon Colin lavorava alacremente a casa sua per portare a termine il compito affidatogli nei tempi previsti.
Ma quando Parasol Stars usci nei negozi... ecco che la tanto attesa conversione su 8 bit Commodore scomparve nel nulla.
Interpellata circa tale mancanza, Ocean ammise che tutto il lavoro fatto per quel porting era andato perduto a causa di un furto avvenuto nella casa del programmatore: il ladro si era portato via tutti i dischetti contenenti il codice della conversione, rendendo di fatto inevitabile la cancellazione del titolo su C64!
Infatti ripartire da zero con il lavoro avrebbe fatto giungere il titolo sugli scaffali molto in ritardo rispetto a quanto pianificato. E senza il traino pubblicitario investito per il lancio delle altre versioni, venne meno il gia' limitato margine di guadagno previsto per il "biscottone", un computer considerato morente.
Ma... ATTENZIONE! La vera curiosita' di questa vicenda e' un'altra... e cioe' che in realta' nessun ladro si era introdotto nella casa del povero programmatore! Oggi sappiamo infatti che il computer di Porch e tutti i suoi dischetti vennero distrutti dalla sua ex moglie nel corso di una turbolenta separazione di coppia.
Una vendetta che lascio' al programmatore la sola demo presentata a Ocean mesi prima, uniche righe di codice del gioco sopravvissute alla vendetta coniugale perche' contenute in un dischetto rimasto nella sua valigetta.
Troppo poco purtroppo per rimettersi in pari in tempi rapidi.
La storia del ladro venne concordata con Ocean per evitare di mettere in piazza la vita privata di un triste programmatore e della sua vendicativa moglie.

Follow
US
facebook
twitter
Linked in
YouTube
CONTACT US
info@commodore.inc
WEB SITE
COMMODORE.INC